

AI と著作権の邂逅：日米最新動向の比較

2024 年 11 月 11 日

研究主幹 重吉 玄德

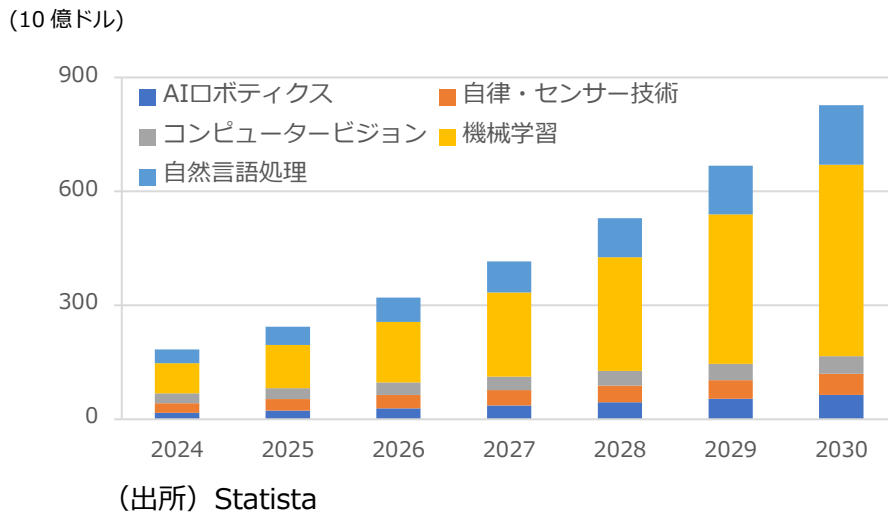
- AI 技術の進展は、新たな著作権分野に課題を生じさせている。日本では、2018 年の著作権法改正により、AI 学習のための著作物利用が原則認められるようになった一方で、米国ではフェアユース規定に基づき、適法性が判断される。また、AI 生成物の利用段階でも著作権侵害のリスクが生じており、AI 生成物の著作物性と責任の所在も重要な論点となっている。
- AI と著作権の問題は、権利保護と技術革新のバランス、国際的な調和が求められており、AI 開発者、サービス提供者、利用者の責任範囲の明確化も課題である。

はじめに：AI 技術の進展と著作権問題

人工知能（AI）の飛躍的な進化が、日常生活から企業活動まで様々な変化をもたらしている。図表 1 が示すように AI 市場は急速に拡大しており、生成 AI 向けの半導体を手がけるエヌビディアは、2024 年 6 月 18 日に時価総額でマイクロソフトを抜いて初めて世界 1 位となった。半導体関連企業はもとより、クラウドサービス提供者、データセンターなど AI を支える企業への注目度も高まっている。

さらに AI の適用領域が拡大することに伴い、文章や音楽、映像など AI が生成したコンテンツを自社の事業活動に取り込む企業が増加している。例えば、Netflix はアニメ作品の背景制作に AI を使い、ワシントンポストは AI を使って定型的な記事を生成している。これらの事例から、今後、AI が創作や発明のプロセスにさらに深く関与していくことが想定される。AI 生成物の増加に伴い、著作権の分野に新たな課題が生じていることから、本稿では、日本と AI 開発において先進的な米国の動向に焦点を当て、著作権問題について考察する。

【図表 1】 AI 市場規模

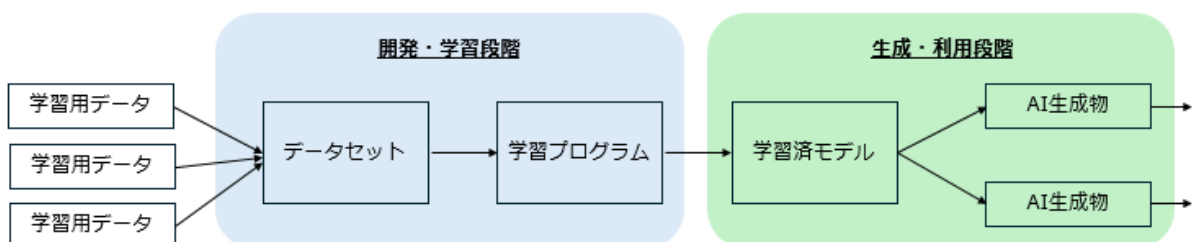


生成 AI の開発・利用と著作権問題

近年、AI の生成能力は飛躍的に向上している。Gemini や ChatGPT は、自然な文章の自動生成にとどまらず、詩や脚本なども生成する。DALL-E や Midjourney などの画像生成 AI は、様々な画像を生成することができる。Amper や AVIA などの音楽生成 AI は、音楽を作曲したり編曲したりすることが可能である。これまで人間が手掛けてきた創作活動に AI が参入する時代が到来している。

図表 2 は、生成 AI の開発と利用の流れを示している。生成 AI が機能するためには膨大なデータ量が必要とするため、開発段階におけるデータ学習過程で、著作権を侵害するリスクがある。そのため各国は、特定の条件下での AI 学習目的での著作物利用を許容するなど、AI の発展と著作権保護のバランスを取ろうとしている。生成・利用段階では、AI が生成したコンテンツの著作権侵害や、AI が生成したコンテンツ自体の著作権保護が問題となる。著作者や演奏家などクリエイターの仕事を脅かす可能性を孕む一方で、AI との協働による新たな創作活動や事業活動も生み出している。

【図表 2】 生成 AI の開発と利用の流れ



(出所) 各種資料より丸紅経済研究所作成

開発・学習段階の著作権問題

ベルヌ条約は、加盟国に著作権の制限と例外を設ける裁量を与えており、フェアユースの概念は多くの国で類似の規定として存在する。各国で適用範囲や判断基準に差異があるものの、批評や引用など公正な使用が一般的に認められている。

日本の法的枠組み

日本では、2018 年の著作権法改正（平成 30 年法律第 30 号）により、デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定が導入された。その中に著作物を本来の目的で利用せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型を対象としたものがある。具体的には、著作権者の利益を不当に害する場合以外は、情報解析の用に供する目的で著作物を利用する場合など、著作物に表現された思想または感情の享受を目的としない利用が認められた。この改正により、AI 開発事業者にとっては、AI 学習のための著作物利用が原則として認められることとなった。ただし、意図的に学習データに含まれる著作物の創作的表現の全部または一部を出力させることを目的とした追加的な学習など、享受目的と非享受目的が併存する場合については、利用が認められない（図表 3）。

米国の法的枠組み

米国では、著作権法セクション 107（17 U.S. Code § 107）に、「批評、解説、ニュース報道、教育、学術、または研究などの目的のために複製物を用いるフェアユースは、著作権侵害にならない」という規定がある。フェアユースの判断基準には、(1) 使用の目的と性質（使用が商業的性質のものか、非営利の教育目的のものを含む）、(2) 著作物の性質、(3) 著作物全体との関連における使用された部分の量および実質性、(4) 著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響、の 4 つの要素があり、これらの要素を総合的に考慮して、フェアユースに該当するかどうか事例ごとに判断される。

最近の訴訟事例と企業の対応

近年、AI 開発の進展に伴い、著作権に関する法的問題が顕在化している。2023 年 12 月、ニューヨーク・タイムズは、許可なく記事を AI の学習に使用したとして OpenAI と Microsoft を訴えた。画像では、2023 年 1 月、写真・映像販売大手の Getty Images が、著作権により保護された Getty Images の著作物を Stability AI が承諾なしに複製することにより著作権を侵害したとして訴えている。音楽では、2024 年 6 月、ソニー・ミュージックエンタテインメントやユニバーサル・ミュージック・グループなどが、著作権で保護された録音物を Suno が違法に使用して AI に学習させているとして訴えている。これらの訴訟は、AI と著作権法の関係におけるフェアユースの判断に大きな影響を与える可能性があり、裁判の行方が注目されている。

一方で、米国ではメディアと AI 企業との提携も進んでいる。ウォール・ストリート・ジャーナル

を発行するダウ・ジョーンズを傘下に持つニュース・コーポレーションや、ニューヨーカーやヴォーグなどの雑誌を出版するコンデナストは OpenAI と提携している。AI 開発者は、AI の学習に使用した記事の対価を支払うことで、メディア側から記事の使用許諾を得る。メディア側にとっても、AI の回答に原典となるニュースサイトが表示されることで露出が増え、新たなユーザー獲得につながると期待されている。

さらに、2024 年 4 月には、「生成 AI 著作権開示法案 (Generative AI Copyright Disclosure Act, H.R.7913)」が下院に提出され、現在審議中である。同法案が可決されると、生成 AI システムの構築に使用される学習データセットの作成者や重大な改変者に対し、使用した著作物の十分に詳細な要約などを著作権登録官に提出することが義務付けられる。同法案では、新規の AI システムの場合、消費者が利用可能になる 30 日前までに提出する必要がある、既存のシステムについては、法律の施行後 30 日以内に提出が求められる。提出された情報は公開データベースで利用可能となり、義務不履行に対しては、5,000 ドル以上の民事罰が科される可能性がある。

【図表 3】開発・学習段階の日米比較

国	日本	米国
開発・学習段階の 著作物利用	著作権者の利益を不当に害する場合以外は、情報解析の用に供する目的で著作物を利用する場合など、著作物に表現された思想または感情の享受を目的としない利用を認める。	一般的なフェアユースが適用される可能性あり：批評、解説、ニュース報道、教育、学術、または研究などの目的のために複製物を用いるフェアユースは、著作権侵害にならない。
学習データの開示に 関する規定	無し。	2024 年 4 月、生成 AI 著作権開示法案が下院に提出され、審議中。

(出所) 各種資料より丸紅経済研究所作成

生成・利用段階の著作権問題

著作権侵害の判断基準

日本では、著作権侵害を判断するための基準として類似性と依拠性の概念が用いられる。著作物の複製や翻案に関する侵害事件では、著作物と実質的に類似しているか、既存の著作物に依拠して作られたかが判断材料になる。従って、AI 生成物の著作権侵害でも、類似性および依拠性が認められるかが争点となる。類似性については、既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできるものかについて、個別具体的な事例に即し判断される。依拠性については、当該作品を制作した者が、既存の著作物の表現内容を認識していたことや同一性の程度の高さ、制作の経緯などにより判断される。

生成 AI の場合、AI 利用者が認識していない既存の著作物と類似したものが生成されるケースが

想定されるため、依拠性の判断について、文化審議会著作権分科会法制度小委員会は、2024 年 3 月に公表した「AI と著作権に関する考え方について」で具体的なガイドラインを示している。

同ガイドラインによると、既存の著作物を生成 AI に指示として入力して生成物を得たり、既存の著作物の特定の固有名詞を入力したりするなど、AI 利用者が著作物を認識していた場合および AI 利用者が著作物を認識していなくても、AI 学習用データに当該著作物が含まれる場合は、依拠性があり、AI 利用者による著作権侵害になりうると考えられるとしている。

ただし、学習に用いられた著作物の創作的表現が生成・利用段階において生成されることはないといえるような状態が技術的に担保されていると法的に評価できる場合には、依拠性がないと判断される場合はあり得ると考えられるとされる。

一方で、AI 利用者が既存の著作物を認識しておらず、かつ、AI 学習用データに当該著作物が含まれない場合は、類似性が認められる場合であっても、偶然の一致とみなされ依拠性は認められないとする。

米国では、著作権侵害は通常、複製行為の存在と違法な複製の 2 点が証明されなければならない。複製行為の直接証拠としては、コピーに関する目撃証言や自白などがある。間接証拠としては、被告が原告の作品にアクセスする機会があったことと、裁判所が個別の事件に合わせて様々なアプローチで判断する実質的類似性から成り立つ。複製行為の違法性については、フェアユースの適用可能性、ライセンスや許諾の有無、独自に類似の作品を創作したという抗弁などの要素を考慮して判断される。最高裁判所は、2023 年 5 月の Andy Warhol Foundation v. Goldsmith 事件において、単に作品に新しい美的要素や意味を加えるだけでは、フェアユース分析においてトランスフォーマティブ・ユース¹としては十分ではないとした。また、判決では現作品の潜在的な市場損害も重視されたことから、生成物が原作品と同じ市場で競合する場合に著作権侵害とみなされる可能性が高まると考えられる。

米国著作権局は、2023 年 8 月に公開した AI と著作権に関する調査通知及び意見募集（Notice of Inquiry and Request for Comments on Artificial Intelligence and Copyright）の中で、立法または規制措置が必要か評価する観点から、（１）生成 AI モデルを訓練するための著作物の利用に関する課題、（２）AI システムを使用して生成された素材の著作物性、（３）AI システムを使用して生成された素材による著作権侵害責任、（４）人間であるアーティストのアイデンティティやスタイルを模倣する生成 AI のアウトプットの取扱いなどについて意見を求めている。

その中で、「フェアユース分析の第 4 要素の下で、AI モデルの訓練に使用された著作権のある作品の潜在的市場や価値への影響をどのように測定すべきでしょうか？調査すべきは、そのモデル

¹ Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc. 事件（1994 年）で最高裁は、「新しい表現、意味付けまたはメッセージで現創作物を改変して新たな目的または異なる性質の新規物を付け加える」使用方法であるトランスフォーマティブ・ユースであれば、商業的性質のものか、非営利であるかを問わず、フェアユース分析において重要な要素となりうるとした。さらにトランスフォーマティブであるほど、商業性のような他の要素の重要性が減少するとした。

を組み込んだ AI システムの生成物が特定の著作権のある作品と競合するかどうか、同じ著作者の作品群と競合するかどうか、それともその一般的な作品クラスの市場と競合するかどうかでしようか？」という点についても意見を求めている。当該意見募集に対して 2023 年 12 月までに 10,000 件を超えるコメントが寄せられた。米国著作権局は、現在提出された意見を検討しており、今後、具体的な議論が進展していくことが予想される。

責任の所在

日本では、著作権侵害があった場合に、AI 利用者だけでなく AI 開発者や生成 AI を用いたサービス提供を行う事業者が著作権侵害の責任を負う可能性がある。例えば、侵害物が高頻度で生成される場合や、当該生成 AI が既存の著作物の類似物を生成する可能性が高いことを認識しているにも関わらず、類似物の生成を抑止する措置を取っていない場合が挙げられている。一方で、事業者が適切な侵害防止措置を講じている場合、責任が軽減されと考えられる。また、AI 利用者が意図的に既存の著作物の類似物を生成しようとした場合でも、事業者が侵害防止措置を講じていれば、事業者の責任が問われる可能性は低くなると考えられるとされる。

米国では、米国著作権法セクション 501(a) (17 U.S. Code § 501(a)) に規定されている通り、著作権者の排他的権利を侵害した主体が責任を負う。また、明文規定はないものの MGM Studios, Inc. v. Grokster, Ltd. 事件、Fonovisa, Inc. v. Cherry Auction, Inc. 事件などで、寄与侵害や代位責任も認められている。寄与侵害とは、直接侵害が成立する場合に、侵害行為について認識を持ちながら、他者の侵害行為についてこれを誘引し、生じさせまたはこれに重大な寄与を行う者に認められる可能性がある。代位責任は、直接侵害が成立する場合に、侵害行為を監督する権限と能力を有し、侵害行為に対して直接の経済的利益を有する者が、侵害を回避すべきだったのにしなかった場合にその責任が認められる場合がある。

AI の自律性が高まる中、AI 開発者やサービス提供者が侵害行為について認識を持つことの境界線が不明瞭になりつつある。また、重大な寄与や直接の経済的利益という概念についても、AI の生成物に対する予測可能性が低下する中でどのように判断されるか見通しがたい。AI 利用者が著作権侵害の責任、AI 開発者が寄与侵害の責任、AI サービス提供者が代位責任を負う可能性が考えられるものの、米国は判例法主義を採用しており、AI 生成物が著作権侵害を行っていた場合の責任は、様々な要因に基づいて個別具体的な判断が行われる。

AI 生成物の著作物性と法的保護

日本では、著作権法第 2 条 2 項が著作者を「著作物を創作する者」と定義しており、人格を有しない AI が著作者となることはできない。AI を利用して創作した人は著作者となりうるが、AI の生成したものが著作物になるかどうかは、人間の創作物同様「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」に該当するか否かで判断される。生成 AI に対する指示の具体性と AI 生成物の著作物性との関係については、指示の分量・内容、

生成の試行回数、複数の生成物からの選択なども勘案して、単なる労力にとどまらず創作的寄与があるといえるものがどの程度積み重なっているか等を総合的に考慮して判断されるものと考えられている。

米国著作権局は、著作権実務概要（Compendium of U.S. Copyright Office Practices）セクション 306 で「人間によって創作された著作物を登録する」とし、「人間が創作していないと判断した場合、登録の申請を拒否する」として、非人間の著作者を否定している。AI の生成物が著作物になるかどうかは、セクション 313.2 で「著作権局は、人間の著者からの創造的な入力や介入なしに、ランダムに、または自動的に動作する機械や単なる機械的プロセスによって生成された作品を登録しない」とする。そして、重要な問題は、作品が基本的に人間の著作者性によるものでコンピュータは単に補助的な道具に過ぎないのかということであり、原稿の作成にタイプライターを使用したからといって原稿が著作権の対象外になるわけではないとしている。

米国で著作権の保護の対象となるためには、具体的な形で表現された、創作的な著作物である必要がある。最近あった事案において、米国著作権局は「人間が著作したテキストと、テキストと画像の人間による選択と配置の両方が著作権で保護されるものの、AI 生成画像自体は保護されない」と判断した。コロンビア特別区連邦地方裁判所も、AI システムによって生成された作品は著作権保護の対象とならないとし、米国著作権局の判断を支持している。AI 創作過程における人間の関与の程度がどの程度であれば著作権で保護されるのかが、今後の課題である。例えば、AI の学習素材の選択や AI に対する反復的な指示など、人間が AI のアウトプットを意図した作品に近付ける過程で、どの程度の創造的貢献が問題となる。この基準が明確になることで、企業や個人の事業活動に対する法的予測可能性が高まり、安定した事業運営に寄与すると考えられる。

グローバルな動向

AI と著作権の問題は、日米にとどまらず、世界各国で課題となっている。EU では、2024 年 8 月に施行された AI 法（AI Act : Regulation (EU) 2024/1689）の中で AI の学習データに関する透明性と著作権保護について言及しており、中国も 2023 年 8 月に施行された「生成 AI サービス利用暫定弁法」（生成式人工智能服务管理暂行办法）で、生成 AI モデルの開発段階とサービス提供段階に分けた規制を導入している。英国では、1988 年著作権・意匠・特許法（Copyright, Designs and Patents Act 1988）の第 9 条 3 項により、コンピュータで生成された著作物が著作権法上の保護の対象となっている。コンピュータ生成された文学的、演劇的、音楽的、または芸術的作品は、その作品の創作に必要な手配を行った人物が著者とみなされる。日本や米国における AI 生成物の著作物性の判断と対照的である。

これらの法的枠組みは、クリエイティブ産業やメディア産業のみならず、幅広い企業活動に影響を及ぼす。情報財であるデジタルコンテンツは、生成・複製コストの劇的な低下を通じて新たな市場やサービスの創出を促進する一方で、クリエイターとの競合や著作権侵害の問題も浮き彫りにする。また、AI による創作活動の加速は、独創性や芸術性の概念を再定義する必要性も生じさせている。こうした変化に対応するため、世界知的所有権機関などを中心としたグローバルな議

論を通じて、国際的な調和を図ることが求められる。AI と著作権の問題は、AI の学習段階や利用段階への規制を通してイノベーションに影響を及ぼし得る。そのため企業は、技術革新と著作権者の権利保護のバランスに着目しながら、法的枠組みや国際的な動向を注視しつつ、事業を賢明かつ進取的に展開していくことが重要である。

以 上

(執筆者プロフィール)

重吉 玄徳 (Harunori Shigeyoshi)

H-Shige@marubeni.com

研究主幹

研究分野：日本経済、総合商社論、産業

2019 年より経済研究所にて企画・渉外チーム長として渉外業務を担当。2023 年には産業調査チーム長、2024 年には産業・政策調査課長として産業全般を担当。慶應義塾大学商学部卒業。ペンシルバニア大学ウォートン校にて MBA（ファイナンス専攻）取得。

株式会社丸紅経済研究所

〒100-8088 東京都千代田区大手町一丁目 4 番 2 号

<https://www.marubeni.com/jp/research/>

(免責事項)

- 本資料は公開情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性、相当性、完全性を保証するものではありません。
- 本資料に従って決断した行為に起因する利害得失はその行為者自身に帰属するもので、当社は何らの責任を負うものではありません。
- 本資料に掲載している内容は予告なしに変更することがあります。